

---

# LIMBAJUL C++

PROF. LACRAMIOARA TUFESCU

## Structura unui program C++

## STRUCTURA STANDARD A UNUI PROGRAM C++



```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    ...
    cin.get();
    return 0;
}
```

# STRUCTURA UNUI PROGRAM

- Liniile care incep cu simbolul # sunt directive pentru preprocessor (indicatii pentru compilator)
- Compilatorul va include biblioteca iostream (contine cod deja compilat)
- Parantezele unghiulare <> indica compilatorului sa caute in directorul cu fisier antet, filele care trebuiesc incluse in program
- C:\program files\codeblocks\mingw\include



**# include <iostream>**

# STRUCTURA UNUI PROGRAM

- **Std** este un pachet care contine date
- pe care noi le vom utiliza la crearea programului
- de exemplu afisarea pe ecran



# STRUCTURA UNUI PROGRAM

- Asa incepe orice program C++
- Este obligatoriu ca toate programele sa aiba o functie main
- Parantezele rotunde nu pot lipsi
- Intre cele doua acolade se va include programul propriuzis



## STRUCTURA UNUI PROGRAM

- Va fi penultima linie din program
- Ne ajuta sa vedem rezultatele programului pe ecranul consolei
- Consola este ecranul in care afiseaza C++ rezultatele executiei
- Mentine consola deschisa pana apasam noi o tasta





## STRUCTURA UNUI PROGRAM

- Este o declaratie ce determina functia main sa se finalizeze
- Return 0 este cel mai utilizat mod de a incheia un program in consola.



SA NE AMINTIM:





# Structura unui program C++



```
#include <iostream>
```



```
using namespace std;
```



```
int main()
```



```
{
```

```
...
```

```
cin.get();
```

```
return 0;
```

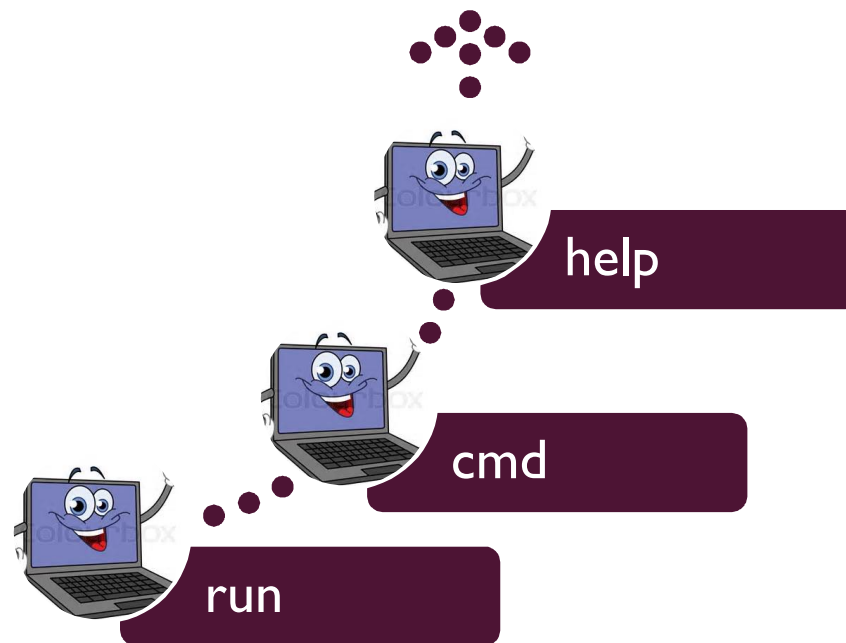
```
}
```

VIZUALIZAREA REZULTATELOR EXECUTIEI PE ECRAN  
ADAGAM LA SFARSITUL PROGRAMULUI FUNCTIA:

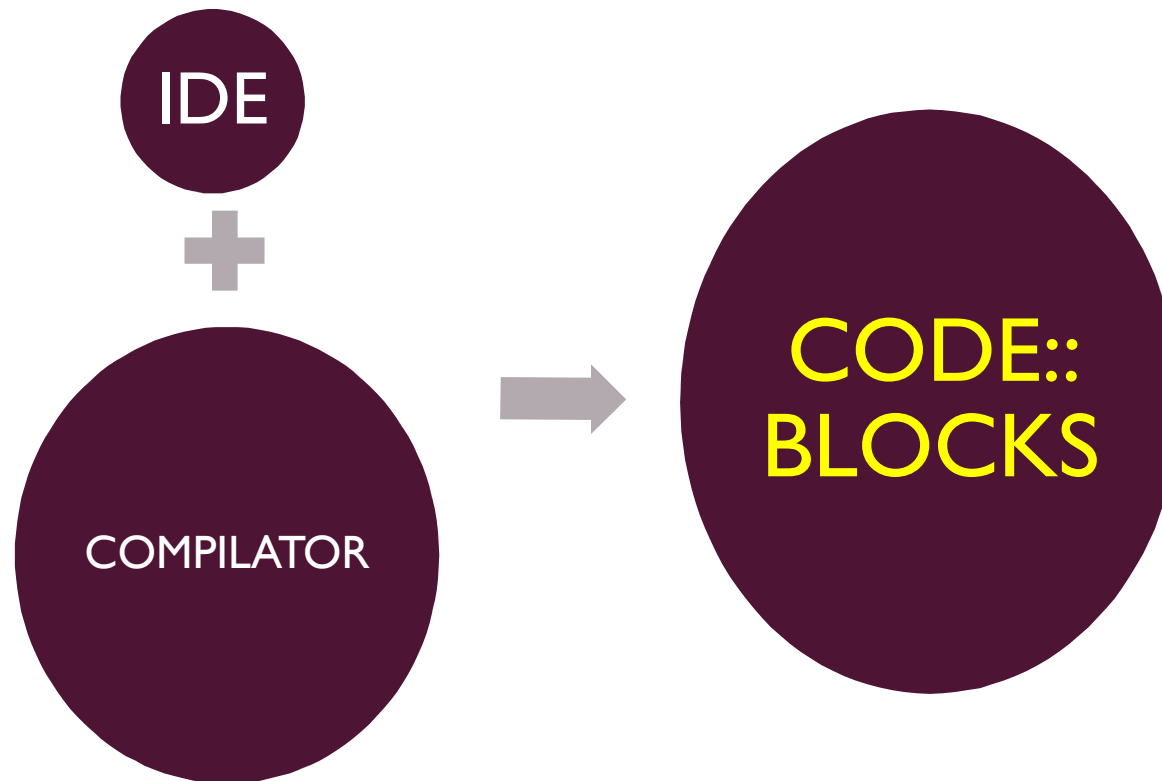


```
cin.get();
```

# INTRODUCEREA COMENZILOR IN FEREASTRA DE COMANDA



UN LIMBAJ DE PROGRAMARE CONTINE:



## STRUCTURA STANDARD A UNUI PROGRAM C++



```
#include<cmath>
```

pentru ridicarea la putere